В пригородах появляются уличные театры

Зигги «Фронт» Пейдж

Поскольку мировая экономика выбита из баланса, пострадали и импорт, и экспорт. Из-за этого кинокомпаниям стало труднее снимать фильмы. Ситуация усугубилась с крахом Старой СЕТИ. Но в пригородах Найт-Сити зарождается новое развлечение: уличные театры. Артисты, связанные с Гильдией исполнителей Джульярда, начали устраивать шоу на перекрестках, и это становится все более популярным. Посещение шоу бесплатное, но исполнители принимают пожертвования. В некоторых случаях такие актеры зарабатывают почти 500 eb за ночь. Чем сложнее постановка, тем больше людей приходит посмотреть. Это привлекает внимание Техников, которые хотят немного подзаработать. Эрик Уэллс, актер, объяснил это так: «Люди устали тратить с трудом заработанные евробаксы на дрянные повторы. Они хотят настоящих эмоций и историй. Феномен уличного театра дает им именно это». Обратной стороной этих уличных театров является небольшое увеличение карманных краж, но этого недостаточно, чтобы удержать людей от посещения.

Ссылка: Гильдия исполнителей Джульярда
Ссылка: Зарубежный кинематограф в упадке

REO Meatwagon

REO Meatwagon рулит!

Наши бронированные машины санитарки готовы практически к любой ситуации в Боевой зоне. Мы достанем вас, любые ваши потерянные конечности или органы и доставим в ближайшее медицинское учреждение. Разумные цены.

Ссылка: Кнопка вызова REO Meatwagon

Призрачная СЕТЬ

Миллер Маркус

Когда «Сетевой Дозор» закрыл доступ к Старой СЕТИ, многие нетраннеры не смогли это принять. Их проникновение в Старую СЕТЬ принесло ценные данные и несколько историй о «привидениях». Ходят рассказы о попавших в ловушку фантомах, которые были в СЕТИ, когда ту закрыли, и нетраннераз, которые стали жертвами R.A.B.I.D.S. Возникает вопрос, действительно ли это призраки или просто отсканированные воспоминания, которые существуют в СЕТИ, но не являются разумными? Эксперты по искусственному интеллекту, такие как профессор Киллгрейв Шоу, предполагают, что «в некотором смысле эти «призраки» разумны, потому что они чувствуют эмоции, которые испытывал нетраннер. Это делает их живыми». Теологи, такие как преподобный Филлип Лонгфелло, утверждают, что «призрачные воспоминания не имеют души, поэтому они не живые. Можем ли мы сказать, что ИИ теперь являются одухотворенными сущностями, такими как люди? Сомнительно. Программа — это просто программа. Она делает то на что была запрограммирована, не более того». Хоть это и звучит жестоко, преподобный прав. Конечно, это также означает, что вместо того, чтобы терять близких в будущем, мы могли бы просто загрузить их воспоминания и сохранить их ИИ-версию на наших агентах. Что касается «призраков» внутри Старой СЕТИ, можно ли их извлечь из системы или удалить из нее? Это возможно, но «Дозор» отказывается это комментировать. Поскольку доступ к банкам данных становится все более распространенным в Найт-Сити, вполне возможно, что Старая СЕТЬ вполне может быть похоронена более локальной сетевой системой с глобальным доступом.

Ссылка: Призраки сети
Ссылка: «Сетевой Дозор» раздражает R.A.B.I.D.S. в Старой СЕТИ

Бандитская разборка закончилась преждевременно

Джеки МакГи

На этой неделе продолжающаяся напряженность в пригородах начала накаляться, что привело войне между бандами «Игроки Праймтайм» и «Пираньи». Стрельба длилась всего минуту, когда у оружия обеих сторон вскрылся один фатальный недостаток: оно было напечатано на 3D-принтере с использованием очень некачественных материалов. Обе банды понесли серьезные потери из-за того, что эти дешевые печатные стволы повзрывались в их руках. В течение 24 часов после инцидента подросток по имени Зип Принт был найден повешенным на фонарном столбе с пулевым отверстием в голове и надписью «дешево», вырезанной у него на груди. Под ним лежала куча сломанного оружия, которое он продал обеим бандам. Хотя убийство подростка трагично, обе банды объявили о прекращении огня до тех пор, пока они не купят более качественное оружие.

Ссылка: 3D миниатюры воинов

Bring on the sunshine,
Bring on the smiles,
Hello Cutie is here!
Wash away that
cyber-psycho frown,
Grab your best gat in town,
Hello Cutie is here!

SANROO HelloCutie

Купон на скидку 5 eb на ваш следующий заказ Hello Cutie

Ссылка: Sanroo HelloCutie

▶ Информация для игроков ◀

Когда дело доходит до культового классического оружия, никто не проектирует его так же, как JayeZK. Ее спин-оффы с HelloCutie от Sanroo повсюду. От ShotFrog (дробовик) до Koi Kicker (тяжелый пистолет), ее творческие усилия сделали ей имя. Фанаты аниме не могут насытиться. Но со славой приходят как крупные прибыльные контракты, так и нежелательное внимание со стороны недобросовестных мошенников. JayeZK связывается с командой, потому что на прошлой неделе ее преследовал конкурирующий 3D-художник, известный под именем Gangster 3D. Парень пытался взломать ее агента, шантажировал ее не очень лестными фотографиями и видео и обычно появляется на каждом ее фестивале в поисках драки. С JayeZK достаточно. Она попросила Персонажей выступить в качестве ее защиты на следующей неделе во время уличного арт-шоу, где она представляет свои новые идеи представителю Sanroo. Она предлагает процент со всех комиссионных, которые ей предложит компания.

▶ Информация для мастера ◀

Gangster 3D (используйте Нетраннера) — вымышленное имя, которое становится очевидным, когда персонажи начинают искать дополнительную информацию о парне. Если за ним последуют, он поведет команду в офис ДизКом, молодой дизайнерской фирмы, которая специализируется на продаже файлов для 3D-печати. Офис ДизКом расположен в большом здании на 20-м этаже. Есть лифт, предназначенный для посетителей, чтобы добраться до офисов. Количество офицеров службы безопасности на стойке регистрации равно половине игроков (используйте **Security Operative**; добавьте CyberAudio Suite и радиокоммуникаторы), еще несколько (число равно количеству игроков), патрулируют здание. Все они связаны внутренней системой связи. Есть частный лифт и две лестницы, одна на северной и одна на восточной стороне, обе с выходом на улицу. Первый этаж имеет сетевую архитектуру с точкой доступа на стойке регистрации и на северной стороне здания у двери. Двери наружных лестниц имеют замки с ключ-картами, которые можно обойти (проверка Electronic/Security Tech с DV10). Частный лифт имеет встроенную систему защиты (**Sleep Gas Elevator**, см. **стр. 216**). Если команда сможет получить доступ к частному лифту, они обнаружат, что у него есть только две кнопки: «Пентхаус» и «Первый этаж». Тот, кому это принадлежит, заправляет нехилыми деньгами.

Доступ к лестнице на 20-м этаже имеет ту же систему безопасности, что и внешняя лестница, и есть другая архитектура СЕТИ, к которой можно получить доступ с лестничной площадки 20-го этажа. В этой NET-архитектуре присутствуют 2 **Imp**, которые не будут атаковать персонажей, если они не войдут в нижнюю правую ветвь (ту, что с узлами управления) архитектуры. Если только 2 Персонажа, в системе только 1 **Imp**. Если команде не удается обойти защиту двери с первой попытки, срабатывает сигнализация (отключение проверкой Electronic/Security Tech с DV 12). Тревога оповестит патрулирующих здание охранников, которые быстро вышвырнут Персонажей, если те не решат стрелять. Если это произойдет, NCPD появится через 2d6 ходов (сначала 1d6 офицеров, используйте **Security Operative**).

Когда Персонажи в конце концов добираются до 20-го этажа, на лифте или по лестнице, они выходят на уровень с красивым белым виниловым полом и несколькими голографическими плакатами на стенах, демонстрирующими различную собственность ДизКом (Турбо Свин, Электро Заяц, Гиперактивная Гиена, Капитан Пиранья). Когда Персонажи проходят мимо рам, фигуры перестают танцевать и петь, глядя на посетителей с хмурыми лицами. Их внешний вид сменился от счастливых и радостных к совершенно ужасающему. Длинный коридор ведет к офисной двери с логотипом ДизКом ярко-синего цвета. Это автоматическая дверь, которая открывается, когда кто-то оказывается в пределах 2 метров. Когда дверь скользит в сторону, раздается серия смешков, похожих на детские. Внутри есть один стол, а за ним дверь. Сидит женщина с демонстративной улыбкой (она едва моргает). Она приветствует Персонажей и спрашивает, назначена ли у них встреча. Если кто-то скажет «нет», она спросит, не хотят ли они его сделать. Если Персонажи лгут, она на мгновение выглядит сбитой с толку, а затем предполагает, что Персонажи — шутники. Затем она просит их уйти. Если они откажутся, переходите к мульт-битве.

Попытка договориться о встрече вызывает затруднения. Женщина сообщает Персонажам, что запись есть только через три недели. Она не шевелится. Если в какой-то момент начинается насилие, происходит **Мульт-битва**: Наружные двери в офис открываются. В коридоре мультяшные герои буквально вылезают из плакатов. Их глаза светятся ярко-красным. Глаза секретаря тоже загораются гневным красным светом. Герои мультфильмов начнут рычать перед тем, как открыть огонь по персонажам.

Мультгерои на самом деле голограммы, проецирующиеся с дронов (используйте **Large Air Drones** с очень тяжелыми пистолетами и Observation Cameras, см. **стр. 213**). Любой, кто стреляет в мультгероев, заметит, что пули проходят сквозь тела и врезаются в стену сзади. Дроны парят внутри голов мультфильмов. Обнаружив это, команда может стрелять по дронам, не целясь специально в голову. На каждого игрового персонажа приходится 1 мультипликационный персонаж и 1 узел управления дроном (максимум 4). Они контролируются 2 Imps (см. стр. 212) в сетевой архитектуре 20-го этажа, каждый из которых запускает по два в свой ход.

После того, как дроны будут побеждены, персонажи могут допросить секретаря, который является псевдо-ИИ и ничего не скажет. Она не может помешать никому войти в офис управления. На двери электронный замок (Electronic/Security Tech с DV 12). Когда дверь офиса открывается, открывается причудливая сцена: верхняя часть туловища человека подключена к массивной установке из трубок и проводов. У него нет ничего ниже грудной клетки. Рядом с ним парят два дрона с маленькими роботизированными руками. Этот человек,

нетраннер по имени Винстон Фрамайтер, не хочет неприятностей и признается, что стоит за преследованием JayeZK. Он рассказывает, что пытался отпугнуть представителя Sanroo и найти 3D-художника для ДизКом. Gangster 3D — это просто проплаченное лицо. Мистер Фрамайтер обещает оставить JayeZK в покое, если Игроки оставят его в живых. Если игроки нападут на мистера Фрамайтера, он даст отпор (используйте **Netrunner**; уменьшите MOVE до 0). Два дрона в его кабинете не имеют оружия и не атакуют.

Позже в тот же день JayeZK встречается с представителями Sanroo, которые решают не заключать с ней контрактов.

Сетевая архитектура первого этажа

Этаж	По ту сторону «двери»	DV
1	Пароль	6
2	Узел управления: замки с ключ-картами на внешних дверях	6
3	Файл: содержит график встреч г-на Фрамайтера. Есть ряд встреч со случайными людьми (проверка Local Expert с DV13 показывает, что все они второсортные местные художники). Кроме того, за последние две недели у г-на Фрамайтера было пять встреч с Gangster 3D.	6
4	**Wisp**	-
5	Узел управления: доступ к частному лифту и может с него управляться	6
6	Узел управления: отключает **Sleep Gas Elevator**	8

Сетевая архитектура 20-го этажа

Этаж	По ту сторону «двери»	DV
1	Пароль	6
2	**Skunk, Killer**	6
3	**Hellhound**	6
4	Узел управления: замки с ключ-картами на последнем этаже, а также система сигнализации всего здания	-
5	Пароль. Этот этаж разделяется на две ветки	6

Этаж	По ту сторону «двери»	DV	Этаж	По ту сторону «двери»	DV
1a	**Asp**	-	1b	Узел управления: электронные замки в кабинет г-на Фрамайтера	8
2a	Файл: содержит полный список 3D-художников и компаний в Найт-Сити. Есть заметки о том, с кем связался ДизКом и кого нужно «убедить» присоединиться.	8	2b	Узел управления: Турбо Свин	8
			3b	Узел управления: Электро Заяц	8
			4b	Узел управления: Гиперактивная Гиена	8
			5b	Узел управления: Капитан Пиранья	8